

la collection de jeux de société de François Haffner
« incroyablement fournie et parfois délicieusement ringarde »

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

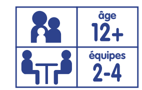
- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner







RÈGLES DU JEU

Avec Pictionary, c'est votre crayon qui parle. Vous devez faire deviner à votre équipe des mots ou des expressions en les dessinant.

C'est une course contre la montre pour essayer de dessiner des personnes, des lieux, des animaux, des objets ou des actions. Et aussi des choses qui vous donneront un peu plus de fil à retordre. Tombez sur une case DÉFI, et toutes les équipes s'y collent !

Vous n'avez pas besoin d'être un artiste pour jouer ; un coup de crayon rapide et un peu d'imagination seront vos meilleurs atouts !

ÉQUIPEMENT : 206 cartes à double face (2 060 mots répartis en 5 catégories), 4 cartes Catégorie, 1 sabot à cartes, 4 crayons Pictionary, 4 blocs de papier, 1 plateau de jeu, 4 cubes, 1 sablier, 1 dé à points, 1 dé Challenge.

BUT DU JEU

Deviner suffisamment de mots pour atteindre la case arrivée. La première équipe qui atteint la case finale et trouve un dernier mot gagne la partie.

POUR COMMENCER

Après avoir retiré les cartes Catégorie du paquet, mettez toutes les cartes dans le sabot. Placez le sablier et le sabot sur la table de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.

Faites des équipes (maximum quatre) avec le même nombre de joueurs. Le jeu est plus rapide et plus amusant quand le nombre d'équipes est réduit, et l'effectif au sein des équipes plus important.

Chaque équipe prend un crayon, un bloc, une carte Catégorie et un cube de couleur qui est placé sur la case Départ.

Chaque équipe choisit un dessinateur – celui qui dessinera le premier mot.

Chaque équipe lance le dé, celle qui obtient le nombre le plus élevé commence.

CATÉGORIES

Chaque carte contient cinq catégories de la même couleur que les cases du plateau.

JAUNE –	**PERSONNE/LIEU/ANIMAL (contient des noms propres)**
BLEU –	**OBJET (choses que l'on peut voir ou toucher)**
ORANGE –	**ACTION (choses que l'on peut faire)**
VERT –	**DIFFICILE (mots plus coriaces)**
ROUGE -	**DÉFI (tout type de mots)**

POINTS PARTICULIERS : tous les mots précédés d'un triangle sont aussi des mots DÉFI (voir la section DÉFI).

COMMENT JOUER

La case départ étant une case jaune (PERSONNE/LIEU/ANIMAL), le premier mot à dessiner est donc un mot de la catégorie jaune. Il ne faut pas lancer le dé au départ.

Le dessinateur qui commence prend la première carte du sabot et lit en secret le mot qu'il doit dessiner. S'il s'agit d'un mot DÉFI (▶), il se réfère à la section DÉFI.

On retourne le sablier et le dessinateur a une minute pour faire trouver le mot à son équipe. Il peut continuer à dessiner jusqu'à ce que le mot soit trouvé, ou que le temps soit écoulé. Si l'équipe trouve le mot, elle continue à jouer et lance le dé. Elle avance son cube du nombre de cases correspondant et choisit un autre dessinateur. Celui-ci pioche une nouvelle carte et on retourne le sablier. Il doit dessiner le mot de la couleur de la case où le cube de son équipe se trouve. Le dessinateur doit changer à chaque fois que l'on passe à un autre mot.

Tant qu'une équipe conserve le dé, elle continue à dessiner.

Si le mot n'est pas trouvé dans le temps limite, le dé passe à l'équipe située à gauche. L'équipe qui reçoit le dé commence son tour en piochant une nouvelle carte du sabot mais ne LANCE PAS le dé. On retourne le sablier et un nouveau tour commence.

Il faut jouer le mot de la couleur de la case où se trouve son cube. On lance le dé UNIQUEMENT si on a trouvé un mot en moins d'une minute, ou si on a trouvé un mot avant les autres équipes dans une épreuve DÉFI (voir section DÉFI).

Une équipe reste sur la même case tant qu'elle n'a pas trouvé le mot mystérieux.

Plusieurs cubes peuvent se trouver sur la même case au même moment.



DÉFI

Quand une équipe arrive sur une case DÉFI (rouge), ou bien quand le mot d'une carte est précédé d'un triangle (▶), on joue une épreuve DÉFI. Au cours d'une épreuve DÉFI, on montre la carte aux dessinateurs de chaque équipe. On retourne le sablier et tous les dessinateurs dessinent le même mot en même temps à leur équipe respective.

Même si c'était le tour d'une autre équipe, c'est la première équipe qui trouve le mot qui gagne le contrôle du dé. Elle le lance immédiatement, avance du nombre de cases correspondant, tire une nouvelle carte, et joue avec un nouveau mot.

Si aucune équipe n'identifie le mot dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche. Cependant cette équipe NE LANCE PAS le dé, elle commence son tour en prenant une nouvelle carte et en dessinant le mot de la couleur de la case où son cube se trouve.

SOUVENEZ-VOUS : la première équipe qui trouve un mot DÉFI lance le dé, déplace son cube et pioche une nouvelle carte.



CASES JOKER

Si une équipe se trouve sur une case Joker, le dessinateur peut choisir n'importe quel mot de la carte. Il doit annoncer la catégorie à voix haute avant de dessiner !

Si le dessinateur choisit un mot DÉFI (même si cela paraît bizarre), il doit se référer aux règles d'une épreuve DÉFI.

LES GAGNANTS

Une équipe doit atteindre la case finale DÉFI pour avoir une chance de gagner le jeu (il n'est pas nécessaire de l'atteindre par un compte exact). Pour gagner, elle doit posséder le dé et être la première à trouver le mot.

Si aucune équipe ne trouve le mot DÉFI dans le temps limite, le dé passe à l'équipe à gauche.

Si une autre équipe trouve le mot DÉFI la première, le dé passe à cette équipe. Une équipe qui atteint la case finale DÉFI pendant le tour d'une autre équipe ne peut pas gagner le jeu. Il faut récupérer le dé et trouver un mot.

IMPORTANT : les règles habituelles s'appliquent aux équipes qui ne se trouvent pas sur la case finale.

À FAIRE OU NE PAS FAIRE

VOUS POUVEZ ...

- dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, même si le rapport est très lointain
- diviser les mots en syllabes
- dessiner « dent » pour « dans »

VOUS NE POUVEZ PAS ...

- dessiner des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot
- utiliser des lettres ou des chiffres
- parler à vos coéquipiers
- mimer

REMARQUE

Le degré de précision des réponses doit être déterminé par les équipes avant la partie. Par exemple, est-ce que « bus » est accepté pour « autobus » ?

LE DÉ CHALLENGE

Ce dé optionnel peut être utilisé pour pimenter votre partie. Il peut être utilisé tout au long d'une partie, ou seulement pendant un moment du jeu, ou pas du tout. A vous de choisir !

Au début du tour, lancez le dé CHALLENGE pour voir si la manche comportera une variante. Si le mot joué est un mot DÉFI (▶), toutes les équipes doivent faire ce qu'indique le dé CHALLENGE.



Pas de variante. Jouez une manche de Pictionary traditionnelle.



Autre main : les dessinateurs doivent utiliser « l'autre main » pour dessiner. Si vous êtes droitier, utilisez votre main gauche et vice versa.



Yeux fermés : les dessinateurs doivent dessiner les yeux fermés. Si un dessinateur est pris en train de tricher, son équipe perd la manche.



D'un trait : les dessinateurs ne doivent jamais lever leur crayon, et doivent dessiner d'un seul trait. Si un dessinateur lève son crayon, son équipe perd la manche.



Deux images : les dessinateurs doivent dessiner deux mots de la carte. L'un des mots doit être de la bonne catégorie (c'est-à-dire de la couleur de la case où se trouve le cube de l'équipe) tandis que le second mot peut être n'importe lequel sur la carte. Si le premier mot est un mot DÉFI (ou bien s'il s'agit de la catégorie DÉFI), la personne dont c'est le tour décide du second mot qu'elle veut dessiner. Toutes les équipes dessinent les deux mêmes mots.

À vos crayons !



Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussel, België. Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2.
FR 55847-0721

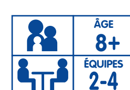
Dessine, devine, fais monter l'adrénaline !

PiCtioNaRy®

Jeu



CONTENU



CONTENU:
123 cartes adultes, 83 cartes juniors, 2 sabots à cartes, 4 cartes catégories, 4 crayons, 4 blocs à dessin, 1 plateau de jeu, 4 cubes, 1 sablier, 1 dé, 1 règle du jeu

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU
Dessiner et deviner pour gagner, tel est le concept. La première équipe qui atteint la case arrivée et devine un dernier mot remporte la partie.

PRÉPARATION
Retirez les cartes catégories du jeu adulte avant de placer ce dernier dans un sabot. Placez le jeu junior dans l'autre sabot. Placez les sabots et le sablier de façon qu'ils soient à portée de tous les joueurs.

Formez des équipes (quatre maximum) de taille égale. Le jeu est plus rapide et amusant lorsque les joueurs se répartissent en un petit nombre d'équipes.

Les équipes se munissent d'un crayon, d'un bloc à dessin, d'une carte catégorie ainsi que d'un cube de couleur à placer sur la case départ.

Chaque équipe choisit le dessinateur qui sera chargé du premier mot.

Chaque équipe lance le dé et celle qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

CATÉGORIES
Chaque carte du jeu adulte bleu comprend cinq catégories, de même couleur que les cases du plateau.

JUANE - Objet (choses que l'on peut voir ou toucher)
BLEU - Personne/Lieu/Animal (contient des noms propres)
ORANGE - Action (choses que l'on peut faire)
VERT - DIFFICILE (ça se corse)
ROUGE - DÉFI POUR TOUS (tous types de mots)

Dans le jeu junior, la catégorie est indiquée en haut de la carte, et tous les mots de la carte s'y rapportent.

COMMENT JOUER
La case départ est jaune (OBJET dans le jeu adulte, barre jaune dans le jeu junior) : la partie commence donc par un mot de la catégorie jaune. On ne lance pas le dé au départ.

Le premier dessinateur prend une carte en haut de la pile appropriée (lorsqu'il y a de jeunes joueurs, utilisez le jeu junior) et lit en secret le mot à dessiner. Dans le cas d'une carte junior, le dessinateur lit la CATÉGORIE indiquée en haut de la carte à haute voix, mais pas le mot dans la barre jaune, puisqu'il s'agit du mot à dessiner.

On retourne le sablier et le dessinateur dispose d'une minute pour faire deviner le mot à son équipe à l'aide de dessins. Ses coéquipiers émettent des propositions jusqu'à ce qu'ils trouvent la solution ou que le temps soit écoulé. Si l'équipe devine le mot, elle garde la main. Elle lance le dé, avance du nombre de cases indiqué, puis choisit un nouveau dessinateur. Celui-ci pioche une nouvelle carte dans le sabot approprié et dessine le mot correspondant à la couleur de la case atteinte. Le dessinateur change à chaque nouveau mot.

L'équipe conserve le dé tant qu'elle donne la bonne réponse dans le temps imparti.

Si elle échoue, elle passe le dé à l'équipe située à sa gauche. Celle-ci prend la première carte du sabot, mais elle NE LANCE PAS le dé. Une fois le sablier retourné, un nouveau tour commence.

Le dessinateur doit faire deviner le mot correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le cube de son équipe. Les équipes ne peuvent lancer le dé pour faire avancer leur cube que dans deux cas : lorsqu'elles devinent un mot en une minute ou lorsqu'elles le trouvent avant les autres dans une épreuve DÉFI POUR TOUS (voir la section DÉFI POUR TOUS).

Faute de quoi, elles restent sur la même case.

Plusieurs cubes peuvent se trouver sur une même case en même temps.



CASES STOP

Les cases stop sont signalées par des onglets.

Le plateau comprend 3 CASES STOP. Quand une équipe passe sur une CASE STOP, elle DOIT S'Y ARRÊTER, quel que soit le chiffre indiqué par le dé, et y rester jusqu'à ce qu'elle devine le mot de la catégorie correspondant à la couleur de la case.



DÉFI POUR TOUS
Quand une équipe arrive sur une case DÉFI POUR TOUS, TOUTES les équipes doivent tenter de deviner le même mot EN MÊME TEMPS. Une fois la carte piochée dans le sabot approprié, les dessinateurs de chaque équipe la consultent. Dans le cas du jeu adulte, ils dessinent le mot de la catégorie approprié. Dans le cas du jeu junior, ils annoncent la catégorie à haute voix, puis dessinent le mot situé dans la barre approprié. Une fois le sablier retourné, tous les dessinateurs tentent de faire deviner le même mot à leur équipe respective.

N. B. : si des dessinateurs juniors et adultes s'affrontent dans cette épreuve, il convient d'utiliser le jeu junior, MÊME SI C'EST UNE ÉQUIPE D'ADULTES QUI SE TROUVE SUR LA CASE DÉFI POUR TOUS.

La première équipe qui trouve le mot prend la main. Elle lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et s'attaque à un nouveau mot.

Si aucune équipe ne trouve la solution dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche. Celle-ci NE LANCE PAS le dé. Elle tire une nouvelle carte et doit deviner le mot correspondant à la couleur de la case sur laquelle elle se trouve.

Souvenez-vous : la première équipe qui trouve le mot DÉFI POUR TOUS lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et pioche une nouvelle carte.



CASES JOKER
Lorsqu'une équipe se trouve sur une case joker, son dessinateur peut choisir n'importe quelle catégorie (ou n'importe quel mot dans le cas du jeu junior). Dans le cas du jeu adulte, le dessinateur doit annoncer la catégorie avant de commencer à dessiner.

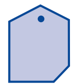
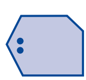
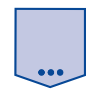
LES VAINQUEURS
Pour gagner, une équipe doit avoir le dé, accéder à la case finale DÉFI POUR TOUS (il n'est pas nécessaire de l'atteindre par un compte exact) et être la première à trouver le mot.

Si aucune équipe ne trouve la solution dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche.

Si une autre équipe trouve le mot, elle récupère le dé.
Une équipe se trouvant sur la case finale DÉFI POUR TOUS ne peut pas remporter la partie pendant le tour d'une autre équipe. Il lui faut reprendre la main pour retenter sa chance.

N. B. : les règles habituelles s'appliquent aux équipes ne se trouvant pas sur la case finale DÉFI POUR TOUS.

POUR RACCOURCIR LES PARTIES

Si vous souhaitez raccourcir la durée du jeu, vous pouvez partir d'une AUTRE CASE DÉPART. Toutes les cases départ sont signalées par des points noirs. 3 points noirs : durée normale. 2 points noirs : durée intermédiaire. 1 point noir : durée la plus courte. Quelle que soit la case départ choisie, vous devez commencer par trouver un mot correspondant à la couleur de la case.

À faire / À ne pas faire

Vous pouvez :
- dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, aussi ténu soit le lien
- décomposer les mots en syllabes
- dessiner un balai pour "ballet", un verre pour "vert", etc.

Vous ne pouvez pas :
- dessiner des oreilles pour signaler le recours à une homonymie phonétique, ou des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot
- utiliser des lettres ou des chiffres
- parler à vos coéquipiers
- utiliser le langage des signes

DEGRÉ DE PRÉCISION
Les équipes doivent se mettre d'accord sur le degré de précision des réponses au début de la partie. Par exemple, est-ce que "arrivée" est acceptable pour "ligne d'arrivée" ? Ou "élargi" pour "élargir" ?



Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel Belgique, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 – 16 936 Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

R3101-0721



Règle du jeu

Pour que petits et grands jouent ensemble

3 à 16 joueurs
AGE . à partir de 8 ans

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 350 cases thématiques, soit 1750 mots à faire deviner, 4 pions, 4 blocs de papier, 4 crayons, 1 sablier, 1 dé.

BUT DU JEU

Identifier, grâce à de rapides crayonnés, autant de mots que nécessaire pour atteindre la dernière case du plateau de jeu où il faudra encore relever un dernier défi pour gagner.

PRÉPARATION DU JEU

Placez sur la table le sablier ainsi que le boîtier de cartes de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre. Répartissez les joueurs en équipes de 2 ou de 4. En ce qui concerne la composition des équipes, vous pouvez jouer de 2 façons : soit vous mixez les membres d'une équipe de façon à ce que chaque équipe soit composée d'au-moins 1 enfant et 1 adulte, soit vous créez délibérément des équipes "enfants" et des équipes "adultes". Ces variantes sont toutes deux aussi drôles et conviviales. Alors, à vous de jouer !

Distribuez à chaque équipe un bloc de papier, un crayon et un pion pour se déplacer sur le plateau de jeu. Placez les pions sur la case Départ du plateau de jeu.

Chaque équipe choisit le coéquipier qui sera dessinateur pour le 1er mot. Chacun à son tour, un membre de chaque équipe lance le dé : l'équipe qui obtient le score le plus élevé commence à jouer la première.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque famille est unique. C'est pourquoi nous vous suggérons d'adapter les règles de jeu décrites ci-après selon les différents âges des joueurs. Toutefois, mettez-vous bien d'accord avant de commencer la partie afin d'éviter d'éventuelles contestations !

Selon que vous soyez un adulte ou un enfant, vous devrez jouer d'une façon différente

- les dessinateurs ADULTES doivent dessiner le mot dont la couleur de la catégorie correspond à la couleur de la case sur laquelle ils se sont arrêtés sauf s'il s'agit d'une case DÉFI, case symbolisée par 4 crayons.
- les dessinateurs ENFANTS peuvent choisir de dessiner n'importe lequel des mots figurant sur la carte, en dépit de la couleur de la case sur laquelle ils se sont arrêtés. Lorsqu'ils s'arrêtent sur une case DÉFI, ils doivent suivre les instructions de cette case (voir le paragraphe "CASE DÉFI").

Au premier tour de jeu, le dessinateur de l'équipe qui a obtenu le meilleur score au lancer de dé tire la première carte du boîtier. Ce dessinateur, selon qu'il est un enfant ou un adulte, choisit ou ne choisit pas le mot à faire deviner selon les règles décrites précédemment.

- Si les coéquipiers du dessinateur sont des enfants, alors, le dessinateur annonce à haute voix le thème de la carte.
- Si ce sont des adultes, le thème est conservé secret.

Puis, le sablier est retourné et le dessinateur commence alors à dessiner le mot à faire deviner. Le dessinateur peut utiliser tous les indices qu'il souhaite mais il ne peut ni parler, ni mimer pendant qu'il dessine. De plus, il n'a le droit d'écrire sur son dessin ni chiffre ni lettre. Dès le début du dessin, les coéquipiers du dessinateur peuvent tenter de deviner le mot et donc faire des propositions.

Si l'équipe devine le mot avant que le sablier ne soit complètement vide, elle rejoue.

Elle relance alors le dé, avance du nombre de cases indiqué par le dé, choisit un nouveau dessinateur et tire une nouvelle carte. Un nouveau dessinateur est désigné à chaque tour de jeu dans chacune des équipes. La carte sur laquelle figurait le moi à deviner est replacée au fond du sabot.

Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

Si le mot n'est pas deviné dans le temps imparti, le tour de l'équipe en jeu prend alors fin et c'est à l'équipe située à gauche de jouer. Cette dernière commence à jouer, non pas en jetant le dé mais en tirant directement une nouvelle carte dans le boîtier. Selon que le dessinateur soit un adulte ou un enfant, le moi à deviner sera de la couleur ou non de la case sur laquelle se trouve le pion de l'équipe en jeu.

Le dé est en fait lancé par l'équipe en jeu UNIQUEMENT POUR AVANCER quand le mot dessiné a été deviné dans le temps imparti ou lorsque une équipe est la PREMIERE à avoir deviné le mot correspondant à une case DEFI

Une équipe ne peut pas progresser sur le tableau de jeu dès lors qu'elle n'a pas identifié correctement le mot à deviner.

CASES DÉFI

Certaines cases sont symbolisées par 4 crayons : ce sont les cases DEFI. Selon l'une ou l'autre des variantes (équipes mixtes ou non), vous ne jouerez pas de la même façon sur les cases DEFI.

1. ÉQUIPES MIXTES

L'équipe dont le pion s'est arrêté sur la case DEFI détermine en quelque sorte si les dessinateurs seront des enfants ou des adultes : en effet, si, dans cette même équipe, le joueur qui devait faire office de dessinateur est un enfant, alors toutes les équipes choisissent un dessinateur enfant. Si c'est un adulte, tous les dessinateurs seront des adultes. Tout en respectant les règles définies selon l'âge des joueurs, les dessinateurs des différentes équipes vont simultanément crayonner afin de faire deviner le moi en jeu. C'est le dessinateur de l'équipe dont le pion s'est arrêté sur la case DEFI qui tire une carte et qui la montre au dessinateur de chacune des équipes.

2. ÉQUIPES ENFANTS/ADULTES

Si les équipes sont délibérément des équipes d'enfants "contre" des équipes d'adultes, les DEFIS se passent alors de la façon suivante : quelle que soit l'équipe dont le pion s'est arrêté sur la case DEFI, c'est toujours un enfant qui choisit le mot à dessiner. Donc, si l'équipe en jeu est constituée d'enfants, c'est l'enfant dessinateur qui choisit le mot à faire deviner. Si l'équipe en jeu est constituée d'adultes, c'est l'enfant dessinateur de l'équipe concurrente qui choisit le moi. Donc, dans tous les cas, c'est un enfant qui tire la carte et qui la montre au dessinateur de chacune des équipes.

Les dessinateurs des différentes équipes (il y aura alors forcément des dessinateurs adultes et des dessinateurs enfants) vont simultanément crayonner afin de faire deviner le moi en jeu, mais les dessinateurs enfants ont un avantage : en effet, alors que les dessinateurs enfants dessinent tout à fait normalement, les adultes, eux, se voient imposer une contrainte quant à la main avec laquelle ils dessinent : si un dessinateur adulte est droitier, il doit, pendant les défis, dessiner de la main gauche ; si un dessinateur adulte est gaucher, il doit, pendant les défis dessiner de la main droite ! Ainsi, dessinateurs enfants et adultes partent sur des bases égales, lors des défis, dans la variante de jeu "Equipes Enfants / Équipes Adultes".

La première équipe qui identifie le mot dans le temps imparti lance le dé, avance du nombre de cases indiqué par ce dernier et continue à jouer en tirant une nouvelle carte.

Si le mot n'est deviné par aucune équipe, c'est à l'équipe suivante de jouer. Cependant cette équipe ne lance pas le dé : elle joue selon la dernière position de son pion tout en tirant une nouvelle carte.

LE GAGNANT

Pour avoir une chance de gagner, il faut tout d'abord atteindre la dernière case du plateau de jeu, la case Arrivée, c'est-à-dire la dernière case DÉFI même si le score du dé est supérieur au nombre de cases restant à parcourir pour atteindre cette dernière case. Une fois sur cette case, il faut être la première équipe à identifier un mot selon les règles d'une case DÉFI. Si c'est le cas, l'équipe est déclarée vainqueur. Si, en revanche, l'équipe, dont le pion est arrêté sur cette dernière case, ne réussit pas à deviner le mot et qu'aucune des autres équipes n'y arrive, c'est alors à l'équipe suivante de jouer, sans lancer le dé, selon la dernière position de son pion. Si une équipe concurrente trouve le mot alors c'est à elle de lancer le dé.

Mais, attention ! L'équipe dont le pion est arrêté sur la dernière case DÉFI ne peut pas gagner lors d'un tour de jeu contrôlé par une autre équipe se trouvant sur la dernière case DÉFI, c'est-à-dire sur la dernière case du plateau de jeu. Pour gagner, l'équipe doit récupérer le contrôle du dé et lancer un nouveau défi qu'elle remportera. Les règles habituelles du défi s'appliquent pour les équipes qui ne sont pas sur la dernière case.

CONSEILS

1. Les équipes peuvent être composées d'un nombre inégal de joueurs. Toutefois, les parties de jeu sont plus rapides et, surtout, beaucoup plus drôles quand il y a peu d'équipes et, donc, plus de joueurs dans chacune des équipes !

2. Avant de vous lancer dans la partie, déterminez le degré de précision nécessaire pour considérer une réponse comme bonne : foot pour football, Monroe pour Marylin Monroe.

IMPORTANT ! A Garder.

Service Consommateurs
Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.
14 rue Scandicci, 93500 Pantin
Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.
Boulevard International 55/4,1070 Bruxelles
Pour la Suisse:
MB (Switzerland) AG
Alte Brenigartenstrasse 2
CH-8968 Mutschellen